

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2006年1月19日 (19.01.2006)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2006/006590 A1

- (51) 国際特許分類:
G06T 17/40 (2006.01) A63F 13/00 (2006.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2005/012820
- (22) 国際出願日: 2005年7月12日 (12.07.2005)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2004-232815 2004年7月13日 (13.07.2004) JP
- (71) 出願人 および
- (72) 発明者: 上條 有 (KAMIJO, Ari) [JP/JP]; 〒1240021 東京都葛飾区細田3丁目3番2号 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 新井 信昭 (ARAI, Nobuaki); 〒1080014 東京都港区芝5丁目1番11号 第2二葉ビル601号 新井国際特許事務所 Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG,

BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KM, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

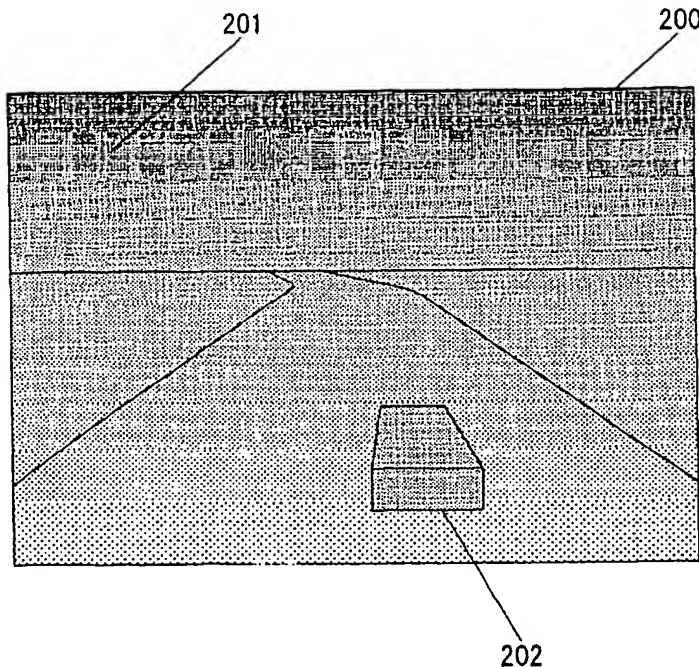
- (84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:
— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(54) Title: IMAGE PROCESSING PROGRAM, RECORDING MEDIUM, AND APPARATUS

(54) 発明の名称: 画像処理プログラム、記録媒体及び装置



(57) Abstract: [PROBLEMS] In the case of conventional race games which use real existing names of places and are executed by a computer such as a home game machine, and in which the players vie for the time or the order, the background video is an image in a virtual three-dimensional space composed of polygon models. Therefore, the background video is different from the real background video of the real existing place, and the reality and the feeling of presence are poor. Further, the feeling of speed and the punch are poorer than those given by the video captured by a camera equipped on a racing car and displayed in television racing program. [MEANS FOR SOLVING PROBLEMS] As a moving picture file, the video captured at a real place and needed from the start to end of a game is prepared. The reproduction speed of the moving picture is controlled according to the imaging direction component speed and the speed at the time of the imaging of the player's car operated by the game player. Therefore, the reality and the feeling of presence are improved, and the feeling of speed and the punch are also improved by combining images immediately before the

displayed image extracted from the moving picture file.

(続葉有)